

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】令和6年7月16日(2024.7.16)

【公開番号】特開2022-165524(P2022-165524A)

【公開日】令和4年11月1日(2022.11.1)

【年通号数】公開公報(特許)2022-201

【出願番号】特願2021-70889(P2021-70889)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02(2006.01)

10

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】令和6年7月5日(2024.7.5)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

20

【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

複数回数にわたって演出結果を導出することが可能な特別演出を実行可能な特別演出実行手段を備え、

前記特別演出において導出される演出結果は、複数種類の第1結果と、該第1結果よりも遊技者にとって有利な状態に制御されることを示唆する第2結果と、を含み、

前記特別演出において、演出結果としていずれの種類の前記第1結果が導出されるかに応じて、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出において、演出結果として前記第2結果が導出される回数が多いほど、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高く、

30

前記特別演出において、所定回数目に前記第1結果が導出される場合、該所定回数よりも少ない特定回数目に前記第1結果が導出される場合よりも、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高い種類の前記第1結果が導出される割合が高く、

前記特別演出が実行された後に、遊技者にとって有利な状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出のいずれかを実行可能であり、

前記特別演出において前記第2結果が導出される回数に応じて、前記複数種類の示唆演出のうちいずれの前記示唆演出が実行されるかの割合が異なり、

前記特別演出において前記第2結果が1回導出される場合、前記特別演出において前記第1結果が複数回導出される場合よりも、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高い、

40

ことを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機であって、

50

複数回数にわたって演出結果を導出することが可能な特別演出を実行可能な特別演出実行手段を備え、

前記特別演出において導出される演出結果は、複数種類の第1結果と、該第1結果よりも遊技者にとって有利な状態に制御されることを示唆する第2結果と、を含み、

前記特別演出において、演出結果としていずれの種類の前記第1結果が導出されるかに応じて、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が異なり、

前記特別演出において、演出結果として前記第2結果が導出される回数が多いほど、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高く、

前記特別演出において、所定回数目に前記第1結果が導出される場合、該所定回数よりも少ない特定回数目に前記第1結果が導出される場合よりも、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高い種類の前記第1結果が導出される割合が高く、

10

前記特別演出が実行された後に、遊技者にとって有利な状態に制御されることを示唆する複数種類の示唆演出のいずれかを実行可能であり、

前記特別演出において前記第2結果が導出される回数に応じて、前記複数種類の示唆演出のうちいずれの前記示唆演出が実行されるかの割合が異なり、

前記特別演出において前記第2結果が1回導出される場合、前記特別演出において前記第1結果が複数回導出される場合よりも、遊技者にとって有利な状態に制御される割合が高い、

ことを特徴とする。

他の遊技機は、遊技を行うことが可能な遊技機であって、複数回数にわたって演出結果を表示することが可能な特別演出（例えば、図8-20～図8-26に示す特別演出）を実行可能な特別演出実行手段（例えば、演出制御用CPU120におけるステップ002 IWS104で特別演出を含むプロセステーブルを選択して、ステップ002 IWS106, S305を実行する部分）と、特別演出において演出結果が表示される回数である結果表示回数（例えば、変動パターンPA07～PA21, PB07～PB21）を決定する結果表示回数決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS111を実行する部分）と、を備え、特別演出実行手段は、特別演出において、演出結果として、第1結果（例えば、失敗画像）と、該第1結果よりも遊技者にとって有利であることを示唆する第2結果（例えば、キャラクタ画像）と、を含む複数種類の演出結果を表示することが可能であり、特別演出において、演出結果として第2結果が表示される回数が多いほど、遊技者にとって有利であることが示唆される割合が高く（例えば、図8-1および図8-2において、特別演出で獲得したキャラクタの数が多くなるに従って、大当たり期待度（信頼度）が高くなるように構成されている）、前記結果表示回数決定手段は、前記特別演出において演出結果として前記第2結果が第1回数（例えば、3回、4回）表示されると決定する場合、演出結果として前記第2結果が該第1回数よりも少ない第2回数表示されると決定する場合よりも、演出結果として第1結果が表示される回数が多くなるよう結果表示回数を決定する（例えば、図8-1および図8-2において、特別演出においてキャラクタの獲得数が3や4となる場合には、キャラクタの獲得数が1や2となる場合と比較して選択割合が高く、結果としてキャラクタの獲得数が3や4となる場合の方が失敗画像が表示される割合も高くなっている）。

20

30

40

そのような構成によれば、第2結果の表示回数が多いほどチャンスアップが発生しやすくすることで、興味が低下することを抑制することができる。

50